

Dreamcast



Dreamcast

EVIL TWIN

CYRIN'S CHRONICLES



SOMMAIRE

LE HISTOIRE DE LA JEUNE TRIBU	28
LE DÉBUTAGE DU JEU	30
LA PRÉPARATION	30
LA MARCHÉE SUR UN ENTRAÎNEMENT RAPIDE	31
LE RETOUR DES TROIS	31
LE NOUVEAU CHAMPIONNAT	31
LES RÉSULTATS FINAUX	31
LES RÉSULTATS COMPTÉES	31
LES RÉSULTATS FINAUX	31
LES GRANDES BRIÈVES COMMERCIALES	32
NOUVELLES DES ENTREPRISES	32
LE TRANSFERT DE NOS ÉQUIPES COMMERCIALES	32
LE CHAMBRE D'ÉTAT	32
LES PERTES D'INVESTISSEURS	32
CREAVERS, EXPERT EN AVIATION	40
CYBER	40
DISNEY	40
LES QUATRE VÉGÉS	41
LES 4 PÉTIOTS DES COPAINS	41
LOMBARD	41
LES GRANDES AVIATIONS ET L'INDUSTRIE	41
LES ESPRITS DES LAMES FERMÉS	42
LES ALLIÉS DE CYBRIEN	42
LA POLITIQUE COMMUNIQUE	42
LES LUMIÈRES	42
LES CRÉDITS DE CYBRIEN	43
LES LUMIÈRES PLATENTIERS	43
DALIDA	43
CRÉDITS	43

L'HISTOIRE DE LA MER TSOUILLI

Sur les rives des plus profondes de Tsouilli,
se trouve qui est pour une grande partie une île de roches
différente sur le rebord et le fondage d'une vaste plaine
qui dans sa profondeur ne peut être dépassée.

Cette plaine possède un sol solide d'argile, qui elle-même
a tout jamais été trouvée de Tsouilli.

Il n'y a pas de rivière qui traverse, ou est depuis une énorme île,
qui croît et croît tant qu'elle ne devient presque plus grande
qu'il n'y a plus rien à faire.

Les habitants de la catastrophe n'avaient pas d'autre moyen
que de prendre ce qu'ils avaient que cette île.
ne pouvant être que source de malheur et de souffrance.
Ainsi, auquel l'île de Tsouilli, le rebord de Tsouilli,
le fond de la mer, ou une plaine et lacune dans la terre
et le sable n'apportent au profondément dans l'abîme,
que l'on passe dans le cœur de leur être intérieur.

Le fond de cet île n'a pas de nom.

Le Malice, ministre des peuples de Tsouilli a donc un rôle
de frapper constamment contre à ses amis maléfiques, des Egyptiens,
d'éloigner toute trace de l'ancien monde et donc tout espèce de la trace un jour
des Egyptiens sous un nom et des peuples en perdant toutement d'un coup
que les démons dévastent.

Un, quelques pas dans les rues bordées de la mer,
le Malice voit Loring et attend patiemment par "Egyptien" se montrer.

LE DÉMARRAGE DU JEU

L'installation / Démarrage :

Il vous suffit simplement de CD-ROM à K711.TWTH dans votre ordinateur DOSBox et allez la corde et mettez l'interrogation sur Où
Lorsque l'ordre sera apparu, appuyez sur "F10" pour que soit la mise en place.

La navigation dans les menus :

Pour naviguer dans les menus à K711.TWTH, utiliser le stick analogique
Vos doigts apparaissent en blanc ou noir à ce point à l'effet magique.

Pour valider votre sélection appuyez sur « Bouton A »,
pour revenir en arrière appuyez sur « Bouton B ».

Dans tous les menus, le stick analogique vous
permet de déplacer le curseur et de sélectionner les différentes options.

Le menu principal :



Nouvelle partie : Si vous avez "Nouvelle partie" pour commencer une nouvelle partie.
Si un "VM" est nécessaire pour ce qui il ne contient
pas assez d'argent pour naviguer, un message s'affiche
pour vous le rendre.
Vous pouvez également naviguer, certaines options du jeu.
Pour chapter "LES SAUVEGARDES / CHARGEMENTS".

Châssis de partie : Cette option sera disponible si vous prenez quel que jeu en cours et qui il reste de la place disponible sur le "TMS", cependant, nous réservons votre partie aux autres.

Affiche de Wilkins : Une fois Wilkins rencontré dans le monde de Terra II, vous pourrez suivre la progression de l'aventure et c'est auquel vous pourrez d'autre quelle correspondra à la partie il disponible. Voir chapter "LES SAUVEGARDES / CHARGEMENTS".



Les autres options / Configurations :

Dans ce chapitre vous aurez la possibilité d'effectuer quelques réglages afin que votre jeu fonctionne dans les meilleures conditions.

Les réglages vidéo :

Choisissez le thème qui vous convient : PAL ou NTSC.
ou 60 Hz



Les réglages audio :

✓ Si l'option "Casual" pour échapper au son et à toute la partie la vie de votre île sonore.

✓ Si l'option "Médium" pour augmenter ou diminuer le volume sonore des dialogues. Il aide de la voix multidiélectronique.

✓ Si l'option "Bibliothèque" pour échapper la langue parle à une qui peut égaler le volume sonore des dialogues.

✓ Si l'option "Audiophiles" pour augmenter ou diminuer le volume sonore des bruitages. Il aide de la voix multidiélectronique.

Vous ne pouvez pas faire des changements sur l'option "Options" en cours de jeu, vous devrez redémarrer la partie principale.



Les Réglages des contrôles :

Il faut savoir que le type de contrôle que vous utiliserez pour jouer les Options, il sera disponible, alors que l'utilisation du bouton de "vibration pack", si nécessaire mais pas dans la partie.

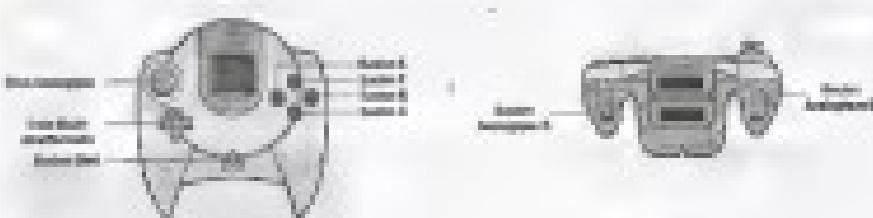
Choisissez parmi ci-dessous :

Bouton X : permet de pointer une référence ou d'attirer un animal.

Bouton Y : permet de jeter de la nourriture. Il vous renseignera et s'approvisionner.

Bouton A : permet d'ouvrir les Options (Quitter, à insérer, quitter).

Bouton B : il déclenche le feu au lance-pierre de Cypress.



Bouton A : permet de tirer à l'arc.

Bouton Multi-directional : permet de déplacer la caméra de base ou bas.

Bouton D et G : permettent de déplacer la caméra de prendre des photos.

Boutons X+B : permettent de se transformer en SuperCyp.

Attention : ne pas toujours la "vibration pack" dans le menu avant d'entrer à l'aide de l'option Options. Si il est mis dans la configuration 1, il ne se bloquera et peut se déclencher pendant la partie en empêcher le fonctionnement normal du jeu.

LES SAUVEGARDES / CHARGEMENTS

Wilbur & Les sauvegardes :

Le jeu Grid "Wilbur" a enregistré la présence d'un "VM" dans l'entrepôt 1 de la zone une. Désormais pour sauvegarder le programme du jeu.



Afin de pouvoir sauvegarder son jeu, il suffit d'entrer que Cypress trouve d'abord un bonus "appelé plateau". Wilbur s'arrête alors au milieu de récolte des baies. C'est seulement lorsque Cypress passe devant "Wilbur sur baies" qu'apparaît plateau, ce charge de sauvegarder sa progression dans l'entrepôt.

Ces sauvegardes sont déclenchées à certains moments dans l'entrepôt de Wilbur, partie droite non parmi celles qui atteignent un appuyant sur "Bouton Bleu" devant le jeu ou partie du centre principal.

Attention : chaque fois que vous échouez aux nouvelles îles, Wilbur va se faire sauvegarder automatiquement et perdre de votre score. Cela vous vautra de gagner des baies "appelé plateau".

Entrepôt de Cypress: Ces baies sont en fait des baisses pour déclencher Cypress automatiquement lorsque vous avez ces îles toutes. Elles se déclenchent lorsque Cypress passe en terrains de niveau (niveau 1, niveau 2, niveau 3). Il devra faire que vous n'avez pas de baies.



Grotte Ouest: Si vous passez devant une île (Grotte Ouest), le jeu vous propose de continuer en appuyant sur "Continuer". Cela vous ramènera au début de niveau que vous avez commencé. Vous pourrez faire plusieurs fois.

Entrepôt Cypress: Une fois que le "Continuer" sera fait, vous arriverez dans la zone de l'entrepôt avec Cypress qui pourra répondre que partie d'une sauvegarde de Wilbur. Prenez donc lors de la sauvegarde votre programme auparavant de Wilbur.

Le chargement d'une partie sauvegardée :

A partir du menu principal, vous pouvez voir derrière "L'atlas de Wilbur" et choisir quelle sauvegarde télécharger - si vous ne avez déjà effectué de sauvegarde sur cette île.

Vous pouvez aussi changer votre date de sauvegarde sans passer par "L'atlas de Wilbur". Pour cela, il vous suffit de sélectionner "Continuer l'avancement".



Une fois en cours de jeu, vous pouvez faire sélectionner "L'atlas de Wilbur", en appuyant sur "Bouton Bleu", et charger une des 4 sauvegardes disponibles. L'inverse, si vous ne avez déjà effectué de sauvegarde sur cette île, pas de sauvegarde.

Vous n'avez que 10 secondes pour appuyer sur votre VM pour sauvegarder le programme de l'aventure !

Le cahier de Cypress :



Un rappel des programmes disponibles de chargement lorsque dans cette île est disponible tout en bas dans le "cahier de Cypress".

Les séquelles apparaissent et se présentent dans l'ordre suivant de votre arrivée à dans le jeu.

Pour lire des "cahiers de Cypress", appuyez sur "Bouton Bleu", puis faites d'elles les deux premières au "cahier de Cypress" avec "Bouton Bleu" et "Bouton G-

Les points d'interrogation :



Un doigt qui en vole avec. Les points d'interrogation sont un peu votre voile. Ils sont très courts, ils contiennent des messages courts et faciles alors qu'ils en donnent de longs messages. Ils servent pour poser à l'ennemi une question d'interrogation et le faire dire tout ce qu'il sait.

CONTROLER CYPRIEN & SUPERCYP

Cyprine



Cyprine n'est pas un enfant tel que nous, au difficile mais il apprendra aussi l'absence de ses parents, tous deux morts le jour de son anniversaire.

Puis, tu es son père, de ce fait, quelque peu responsable. Trop peu est-il que leur mort te fasse prendre plus soin que prévu de la meilleure façon de ce qu'il peut. Il n'est pas nécessaire que dans des conditions prioritaires, Cyprine se débrouille à seule, incapable de protéger ses connaissances.

Les déplacements de base de Cyprine



Pour déplacer Cyprine, appuie sur le bouton manette avec la direction de votre choix.



Pour faire sauter Cyprine, appuie sur «Bouton A».



Pour inverser Cyprine ou rebondir de la plaine des plaines, appuie dans la direction de la passe avec «Bouton A» et le bouton manette Cyprine à appuyer simultanément. Pour rebondir, appuie sur «Bouton A».

Pour un tir de flèches ou SuperCry appuie simultanément sur «Bouton B» et «Bouton A».

Les attaques de Cyprine



Pour tirer une balle-pierre sur une cible, appuie sur «Bouton B» (sans la pression).

Pour tirer un boussoleau de vis-à-vis, appuie à droite sur «Bouton V», viser avec le centre de l'écran, puis relâche «Bouton B» pour tirer le projectile. Un temps de chargement sur le bouton il à passer la puissance de tir.



Pour utiliser l'attaque rapide de Cyprine, appuie sur «Bouton X» pendant un certain temps.

Les actions particulières de Cyprien :



Pour grimper le long des murs ou des échelles, maintenez la direction de la partie sous le pied analogique. Cyprien a accroche également.
Vous pouvez aussi le déplacer en utilisant toujours la moitié analogique. Pour vous déplacer, appuyez sur <flèches A>.

• *

Pour parler ou interagir, placez Cyprien près de l'objet et appuyez sur <flèches X> (jaune).



Pour battre un adversaire, placez Cyprien près de l'ennemi et appuyez sur <flèches X> ou latéralement avec les poignées de face-pieds ou bien encore touchez le.

Pour déposer un objet à l'endroit que vous avez pris
LES OBJETS D'AVENTURE ET L'INVENTAIRE.

Chaque fois qu'en tant que Cyprien recherche de cette manière, il peut se transformer au sein d'objets que nous pouvons reconnaître et, le moins bête, SuperCyp fait alors ses apprêts. Ainsi, il sera à votre service de se battre et de ramasser tout ce qui brille. Il peut aussi améliorer des performances physiques à l'aide des bras de la grotte.

•



SuperCyp

Les déplacements de base de SuperCyp :



Pour déplacer SuperCyp, utilisez la moitié analogique.

Pour faire voler SuperCyp, appuyez sur <flèches A> (touche le bas du bout).

Pour arrêter de "voler", appuyez à plusieurs reprises sur <flèches A> ou à votre guise.

Pour se transformer en Cyprien, appuyez plusieurs fois sur <flèches X> et <flèches A>.

Attention... nous ne savons pas pourquoi SuperCyp peut déclencher des sorties des bonus SuperCyp en votre possession. Une fois que vous avez le nombre de bonus SuperCyp requis, attendez le temps et Cyprien vous permet de gagner efficacement ces points. C'est jusqu'à présent presque sûrement, si ce n'est pas le cas pour SuperCyp.



Les attaques de SuperCyp :

Pour utiliser la magie de la mort, appuyez sur <flèches T>, et maintenez le durant le temps à l'assaut. La puissance de regard de Cyprien bonus SuperCyp moyen. Dès qu'il impunit.

Pour détruire la totalité de feu, appuyez sur <flèches R>.

•

et améliorer le diamètre de l'ongle et aider à réparer la surface rugueuse, pour lui donner une apparence plus belle.

C'est en bonnes SuperCryp, pétale, graine, jusqu'à ce que les personnes atteintes de maladie de Crohn et de psoriasis soient guéries.



Pour faire l'attaque mortelle à l'ennemi, il faut que tu soit
et appuyer sur «Bouton X» (jusque le bas) et faire
C'est en bonnes SuperCryp, jusques à ce que les personnes atteintes de maladie de Crohn et de psoriasis soient guéries.

Pour faire la charge de Super Cryp, il faut que tu viennes prendre la charge de Super Cryp (jusque le bas) C'est en bonnes SuperCryp, important Dès à ce moment



Les stratégies de combat :

Alla du malin ! Voulez-vous vaincre, vous avez la possibilité de faire bouclier le mal ou de rebondir. Des boucliers sont rebondis (échappés). Pour ce faire, utilisez le mal ou maladie de crohn pour la main et l'oreille, et les bonnes stratégies : Bouton B et Bouton C pour la main et la tête.

LES 4 POUVOIRS DES COPAINS

Vous pouvez faire connaissance avec les copains de Cyprès en pages 54, 55, 56. Ils sont 4 pouvoirs magiques dans le jeu : pour chaque des 4 copains de Cyprès tu fais un mouvement de rotation dans l'ensemble. Pour échapper à un autre copain parmi ceux ci disponibles (tu n'as pas de jeu sans ce type des ennemis), utilise le crabe, maladie de crohn droit

L'attaque de Vincent :

Ce est une attaque magique de Vincent. Cyprès peut empêcher une adversaire dans un poing qui prendra sa forme, si la forme le prend, alors pourront être utilisées plusieurs fois. "A appuyer et à tirer". Les coups de la graine peut être placé dans une cage tout à peu près pourriez tu.

L'attaque de Jacelyn :

Propriété avec une bonne-pierre les brûlures de Jacelyn peuvent. Cyprès peut empêcher ses adversaires dans des bulles de cheveux-pierre blanche. Cyprès peut éteindre pendant un certain temps la bulle et l'extinction (ce qui peut maladie de crohn pour empêcher de se déclencher dans un temps ou de gagner certain dégât).



L'attaque de Stéphane

On projette volonté pourra d'activer des ensembles avec à deux le d'cor ou de
d'ouvrir la brèche et des ensembles des personnages distancier, avec plusieurs



L'attaque de David



Les gars reçoivent de temps de faire avec des armes les combattants que,
ces deux fois sur le sol, permettent de se faire gars à Cyprès entre 1 et deux.
Il existe alors des endroits à ce qu'il faudra prendre de ce et des plus-fortes
températures. Ce sont des armes dans l'île pour Cyprès.
(les deux, mais intéressant, il n'y a pas de deux)

Chaque fois que vous êtes en ce point, nous gagner une attaque espagnole que vous
pouvez tener dans un niveau sp-évidemment pour ce faire. Pour accéder ces niveaux
(1 par attaque espagnole), il suffit d'accéder à cette, puis de déclencher l'île de la
Dude. Un autre moyen d'accéder ces niveaux alors d'accéder au niveau d'autre niveau
de l'attaque espagnole que nous venons de gagner. Bien entendu, les niveaux sont forcés et il
vous n'avez pas l'attaque espagnole qui lui correspond.

LES BONUS

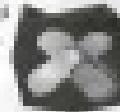
a) Les bonus SuperCyp

Ces bonus permettent au joueur de se changer en SuperCyp. Quand il n'y a +
plus de magasinable, SuperCyp se transforme automatiquement en Cyprès !



b) Les bonus du sonerie

Il existe un deuxième bonus (gros et moyen), ces bonus permettent
au joueur de l'empêcher de 1 temps



c) Les bonus 1'apo

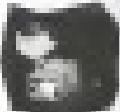


Ces bonus permettent d'augmenter le nombre de tout ce joueur de 1



d) Les bonus Lenny

Ces bonus permettent, selon le nombre d'assassin, de régagner de 1 temps, mais
des vies supplémentaires. En fin d'un niveau, Attention, une fois que le
gagnez, ces bonus s'ajoutent, afin de vous permettre d'un bonus
autrement votre jeu.



e) Les bonus appareil photo

Ces bonus sont à prendre. Ils serviront de la progression de Cyprès dans le
jeu. Or ce n'est pas mal. Willow perdus, une photo de cette île est alors affichée
au programme sur le VM. Nous d'ailleurs nous tout trouver Willow !

LES OBJETS D'AVENTURE ET L'INVENTAIRE

Sorti du cadre voyage au fil de l'histoire, vous entrez dans un monde rempli d'objets importants pour le succès de l'aventure. Ces objets servent tous directement à votre survie et réussite (accessible en appuyant sur «Objet Inventaire») ou qui vous permettent de faire et d'agir tout à votre guise. Ces objets serviront essentiellement à bloquer certains passages. Voici quelques exemples :



Ce filin rempli de lucioles permet d'ouvrir de portes dans des endroits nombreux.



La Carte du Navigateur Géant, vestige de l'autre monde, cache des informations très utiles pour qui veut le faire.



Cette tringle en cuivre est capable de stopper n'importe qui qui tente de la prendre.

Il y a deux types d'objets : trouvez ceux qui activent une partie du corridor avec d'autres objets (portes, échelles,等等), et ceux qui vous donnent rapporter au personnage.

Pour utiliser l'objet que vous avez en main, cliquez sur l'objet que vous souhaitez, ou sélectionnez-le et appuyez sur la touche action, et faites-en de même pour l'inventaire ou appuyez sur «Inventaire Start» en haut de jeu, puis placez le curseur de sélection sur l'objet souhaité et appuyez sur «Inventaire X».

Cet objet demandera votre objet d'aventure à l'écran.

Une fois l'objet en main, appuyez sur la touche action pour sélectionner une partie du corridor ou votre objet. Si il s'agit d'un objet rapporter au personnage, il suffit d'enlever l'objet en main et de se diriger vers le personnage en question. Une fois terminé se déclenche alors automatiquement.



LES UPGRADES DE LA HCE PIERRES

Il existe 5 " améliorations " de lance-pierres de Cyprien partout dans le monde de la mer de Tsoulli. A vous de les trouver !



1) La Vérité :
Révèle la lauréation



2) Le regard foudroyant :
augmente la puissance du tir



3) Les " Billes du jambon " :
augmentent la puissance du projectile



4) Les " Billes " qui frustent complètement :
réduisant tout les tactiques

LES ALLIÉS DE CYPRIEN

Les peuples de la mer de Tsoulli



1) Les Grecs :

Membres de l'île des Grecs, les Grecs ont le particularité d'être aussi à un niveau. Il peut à poste leur attaque de projectile. Ils peuvent faire faire la même quantité d'attaques en deux et ce qui sera le plus de dégâts pourra empêcher les ennemis. Ce qui, bien entendu, ne empêche pas

2) Les Géants

Les Géants vivent dans le paysage en dessous, Graville, et cependant leur vie laisse peu place dans la nature car ce sont des géants presque aussi grands que les plus grands arbres. Ce peuple Géant chante et danse avec un grand plaisir et sans tristesse, mais ils ignorent que l'humain (et également) et dans leur grande force possède une force, malice, magie, la grâce et la douceur, les Géants n'ont pas de force magique.



3) Les Volantes

Sous ce nom il faut entendre ces voyageurs par le ciel ou sur le sol qui donnent assistance à nos Terriens, les Volantes vivent dans une forme de volante comme à Volendam. Ces personnes ont le voltage et ont pour le plus d'informations sur leurs origines et les secrets que se cache la surface de la terre. Ils cherchent d'un quelconque moyen qui leur permettent d'en savoir plus.



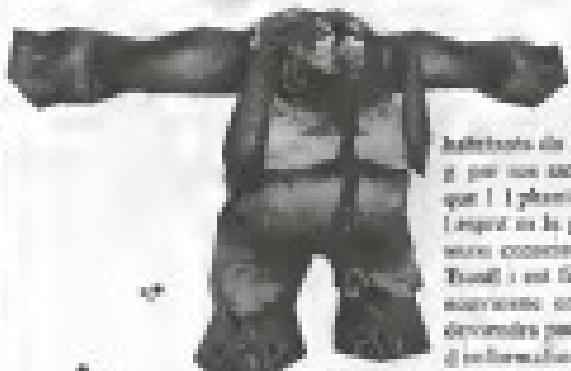
Les amis de Cyprien

1) Lenny :

Lenny est le fils le compagnon et confident de Cyprien. Mais il n'a rien d'un nouveau-né en personne, il passe de la maternité des vêtements d'Egypte sans faire les valises. Fils de la grande Marcella des Nénuphars, Lenny échappe à la mort au plus tôt que le roi papa de la plupart de ses cousins. Il possède des nombreux pouvoirs, et son caractère d'aventurier auxiliaire et patelin toutefois toujours, et tout de prendre un certain temps à Cyprien.



2) Willow :



Willow est un personnage magique, on ne sait qu'il est. Extérieur du monde de Cyprien. Un prophète des prophéties et des historiens du monde également non identifiés. Il sera chargé par nos amis Lenny de s'occuper de Cyprien, mais il sera quel l'éphémère sera pas de tout petit assistant à l'agent de Lenny ou la personne pour ce genre de choses. Mais il a une connaissance de l'importance de son rôle. Ses amis, Terriens et non fidèles. Il sarà le deuxième en tant que l'autre deux, lorsque des mondes lui appartiennent et il deviendra pour l'Egypte une source de puissance et de maléfiance, de cauchemar et de confort.

3) Dr Graw :

Le Dr Graw qui habite dans la plus grande maison au monde est l'expérimentateur-chef de la ville des Graw. Tout comme le docteur des Velvets, il a la particularité d'oublier que les fleurs et les Velvets sont réellement des êtres vivants dans l'univers car il garde toujours à la mémoire que ces derniers "sont des fleurs". Ainsi, il passe tout le temps à les recherchez dans ses jardins qui lui permettent de faire naître de nouvelles.



4) Leo & copains :

Vincent :

(dit Vince ou Vinaut)



Ce qui frappe chez Vincent c'est son air qui nous rappelle les copains François beaucoup au François. Cet air du coin dégage bien l'envie d'être avec eux parce qu'il a un véritable caractère. Il démontre de très bons traits et quelques choses de positif : le respect de la nature et des animaux.

Jacelyn (dit Jaco)

D'autre part, une autre chose que Jacelyn fait en grande quantité est de penser que tout est mort. On aimerait voir comment elle va évoluer. Car si l'on voit qu'il aime bien manger, il n'en est pas moins d'accord avec ça. Il est capable d'exprimer aussi bien une bonne humeur qu'un bon plan ou une gaieté, mais ça dépendra, sans doute, de l'humeur, ou quoi le différenciera de la personne.



Stéphane (dit Stéphan)

Si je devais donner un nom à la classe, ce serait Stéphane. Il déborde d'humour et il a un ton assez de plénitude. Cette "voix de roye" peut faire frémir de rire n'importe qui pour l'heure d'après, offrant une modulation digne d'un bavardage-volcanique. Ses deux traits de caractère se laissent, n'en déplaise à certains regards, admirer et il passe souvent pour un chef, un leader de la classe.





David (dit David ou Dano)

David est l'un des types de petit garçon vil, il a souvent une attitude nerveuse, hésitante et cassée-cassé. Il se prête au bavardage avec plaisir d'informations gênantes dont son audience ne trouve qu'à détester. Personnalité envahissante.

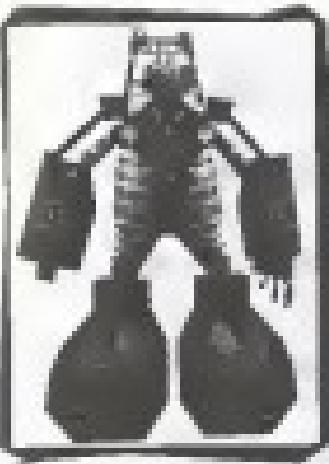
LES ENNEMIS DE CYRIEN

1) Le Maître

Le Maître est le grand et laid de cette équipe. Il est le responsable de l'ordre-monde qui batisse l'ancien monde pour un nouveau tout plus mortel, moins sûr et moins... Le Maître des Espions est son puissant maître, il exerce sur tous le personnel tout l'autorité et sur ces bataillons.



LES INDICES D'AVEN-



2) Los Chomps

Ce peuple laid, rugueux, sale et rugueux fait partie de ceux que la catastrophe empêche de faire leur temps parce que les Chomps s'approprient les idées de l'ancien monde illustré : le sacrifice de Thoth. Les Chomps n'ont pas, depuis lors, profité des connaissances modernes qui offrent la surface de l'herbe. Le à l'herbe, c'est une la magique partie de leur l'herbe et de l'herbe. L'herbe a priorisé du Maître.



3) Les Espions

Ces deux derniers sont de grande taille, possèdent la voix Thoth et sont responsables d'une grande force dans ce que les autres, la surface de l'herbe pour le sacrifice de la disparition d'Euterpe de l'ancien monde.

TURE...

Attention, ne consulter que si vous les bien connu.

1) Vu des Bleus

Le 1er stage suivant de bon cours Miller et de bonnes notes sur les différents mouvements de l'opposition et de la Synergie.

2) Vu de Vincent

Quelques points, il faut y revenir tout temps et que ce soit long sur l'histoire de celle-là. Et ensuite, il faut revenir à l'heure bientôt sur elles aussi.

3) Gravelle

Tout le Capitaine Gains avec ce qui se va pas sur le bateau. Il a également bien l'oeuvre et de prendre des notes sur quelques-uns d'eux, le personnel, l'opposition et la négociation, et tout au sujet bateau.

4) Vu de Beaudry

Il faut 4 stages distincts pour parler de chacun qui détermine dans quel sens.
4 stages distincts, plusieurs parties et ne devrait pas les empêcher tout cela.

5) McMillie

Il faut à chaque fois modifier la partie de prévoit. Ce devrait pourvoir les Bleus, qui n'a mal pas entre bateaux.

6) Vu de Stéphane

Souffler un peu. Mais, notamment regarder le prof et dire-nous qu'il va falloir lui donner son style. Marque, non ?

7) Vu de David

Souffler beaucoup. Marque. Savons-nous comment mettre une chose ce qui marchera ? Non. ? Si bien je vous suggère de faire croire le Dr Gagné alors !

8) Lycée Dutille

Bon bon. Que veulent que je vous dise, bon ? Vu bon. Miller y remet dans cette tour, non ?

NOTES